Introdução

Story Mode

Spirit Camera

Cursed Pages

Diversos

Assistência Técnica

1 Saúde e Segurança

Obrigado por ter escolhido SPIRIT CAMERA™: THE CURSED MEMOIR para a Nintendo 3DS™.

Esta aplicação apenas funciona com as versões europeia e australiana da Consola Nintendo 3DS.

Leia este manual com atenção antes de usar esta aplicação. Se a utilização desta aplicação se destinar a crianças pequenas, recomenda-se que um adulto o leia e explique previamente o conteúdo do mesmo.

Leia o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS pois contém informações importantes que o ajudarão a desfrutar desta aplicação.

Informações sobre Saúde e Segurança

⚠ IMPORTANTE

Pode consultar informação importante sobre a sua saúde e segurança na aplicação Informações sobre Saúde e Segurança, no Menu HOME.

Para aceder a esta aplicação, toque no símbolo ⚠ no Menu HOME. Depois, toque em ABRIR e leia atentamente o conteúdo de todas as secções. Quando terminar, prima

HOME para regressar ao Menu HOME.

Antes de utilizar aplicações da Nintendo 3DS, deve ler integralmente o manual de instruções da consola, prestando especial atenção às Informações sobre Saúde e Segurança.

Para precauções relativas à comunicação sem fios ou ao jogo online, consulte as Informações sobre Saúde e Segurança no manual de instruções da consola.

Seleção de Idioma

O idioma que irá aparecer no jogo depende daquele que está definido na consola. Este jogo suporta cinco idiomas diferentes: inglês, alemão, francês, espanhol e italiano. Se o idioma da sua Consola Nintendo 3DS já estiver configurado para um destes, será esse mesmo idioma que aparecerá no jogo. Se a sua Consola Nintendo 3DS estiver configurada para outro idioma, aquele que aparecerá no jogo, por predefinição, será o inglês. Para obter instruções sobre como alterar o idioma da consola, consulte no manual de instruções a secção "Definições da Consola".

Tenha em conta que o título no cartão de jogo está em inglês, uma

vez que é utilizada a mesma etiqueta em todos os países europeus.

Classificação Etária

Para obter informações sobre a classificação etária desta e de outras aplicações, consulte a página web de referência sobre o sistema de classificação etária da sua região:

PEGI (Europa)
www.pegi.info

USK (Alemanha):
www.usk.de

COB (Austrália):
www.classification.gov.au

OFLC (Nova Zelândia):
www.censorship.govt.nz

Advertências

Ao descarregar ou utilizar esta aplicação (incluindo todo e qualquer conteúdo digital ou documentação que descarregue para utilizar com a aplicação em causa) e depois de efetuados os pagamentos aplicáveis, o utilizador possuirá uma licença pessoal, não exclusiva e revogável para utilizar esta aplicação na Consola Nintendo 3DS. A utilização desta aplicação está sujeita ao Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS, que inclui o Código

de Conduta dos Serviços de Rede da Nintendo 3DS.

A reprodução ou distribuição não autorizada é proibida. Nem a sua Consola Nintendo 3DS nem esta aplicação foram concebidas para serem usadas com dispositivos ou acessórios não autorizados. Tal utilização poderá ser ilegal, invalidar a garantia e estar em violação dos seus deveres ao abrigo do Contrato de Utilização. Além disso, o seu uso poderá causar lesões tanto a outros como a si mesmo e poderá causar danos ou problemas de funcionamento na Consola Nintendo 3DS ou em algum dos seus serviços. A Nintendo (assim como os seus titulares de licença e distribuidores) não se responsabiliza por quaisquer danos ou perdas procedentes do uso de dispositivos ou acessórios não autorizados.

Esta aplicação da Nintendo, o manual de instruções e outros textos que a acompanham estão protegidos pelas leis de propriedade intelectual nacionais e internacionais. A titularidade deste documento não lhe proporcionará qualquer licença ou direitos de propriedade sobre o mesmo ou sobre outros textos.

A Nintendo respeita a propriedade

intelectual de outros e pedimos aos fornecedores de conteúdos para a Nintendo 3DS que façam o mesmo. De acordo com o "Digital Millennium Copyright Act" dos Estados Unidos da América, a Directiva sobre o Comércio Electrónico da União Europeia, e outras leis aplicáveis, a Nintendo adotou a política de eliminar, em determinadas circunstâncias e a seu próprio critério, quaisquer aplicações da Nintendo 3DS
que pareçam infringir os direitos de propriedade intelectual de terceiros. Se acredita que os seus direitos de propriedade intelectual estão a ser violados, pode obter mais informações sobre a nossa política e conhecer os seus direitos em: ippolicy.nintendo-europe.com

Os utilizadores residentes na Austrália e na Nova Zelândia devem consultar:

CTR-P-ALCP-EUR

O que é o SPIRIT CAMERA: THE CURSED MEMOIR?

O SPIRIT CAMERA: THE CURSED MEMOIR joga-se utilizando as câmaras da Nintendo 3DS para ver a área circundante e interagir com o AR Book (livro RA) incluído.

3 Como Jogar

Este jogo requer que utilize a função da câmara da Nintendo 3DS. Para progredir, explore a área circundante e o livro RA. Algumas das secções são navegáveis através de botões.

Nota: Algumas destas operações com botões também podem ser executadas tocando nos símbolos do ecrã inferior.

Controlos Básicos

Escolher item	✚
OK/Saltar mensagem	Ⓐ
Cancelar/Retroceder	Ⓑ
Virar a página	✚
Alterar a informação no ecrã inferior	Ⓧ
Tirar foto	L/R
Exibir o menu de pausa	START/SELECT
Exibir o Menu HOME	HOME

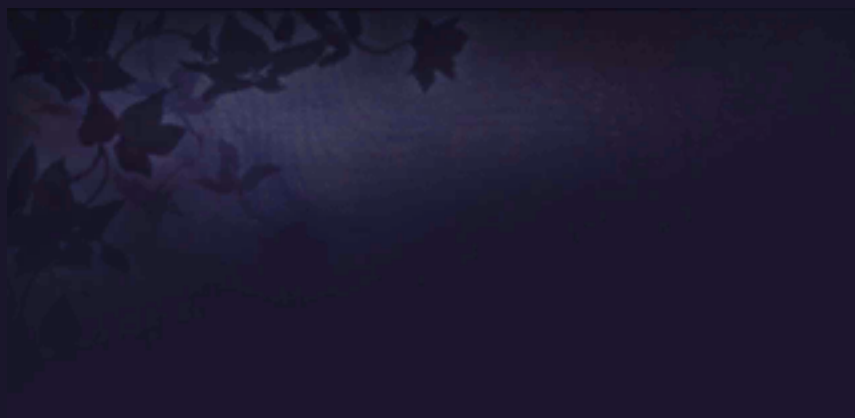
Controlos do Project Zero: The Purple Diary

Falar	Ⓐ

Mudar de lente	✜
Exibir o menu	Ⓧ

Modo de Descanso

Se fechar a sua Consola Nintendo 3DS durante uma sessão de jogo ativará o Modo de Descanso, que reduzirá o consumo da bateria. Volte a abrir a consola para retomar a sessão de jogo.

4 Antes de Jogar

Antes de jogar o SPIRIT CAMERA: THE CURSED MEMOIR, tenha em consideração as seguintes precauções:

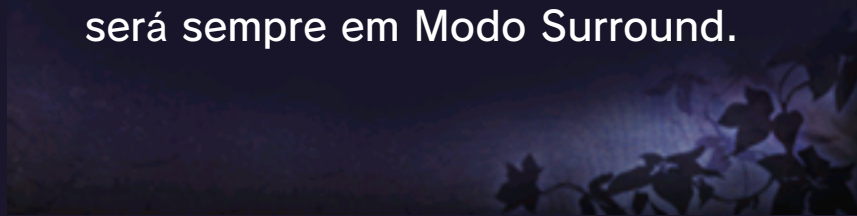
- Coloque o livro RA numa superfície plana e bem iluminada.

- Se as páginas do livro RA estiverem dobradas, vincadas ou sujas, não serão reconhecidas pela consola. Assegure-se de que as páginas do livro RA utilizadas se encontram alisadas sobre uma superfície e de que estão limpas.

- Mantenha o livro RA fora do alcance da luz direta, já que esta poderá interferir com a capacidade das câmaras exteriores o reconhecerem.

- Ao utilizar esta aplicação terá que mover a sua Consola Nintendo 3DS enquanto joga. Certifique-se de que dispõe de espaço suficiente em seu redor e de que segura a consola com firmeza com as duas mãos enquanto joga. Se não tiver cuidado ao utilizar a consola, pode provocar lesões ou danos materiais.

- O áudio neste jogo apresenta-se

em Modo Surround. Note que, mesmo que a saída de áudio da Consola Nintendo 3DS esteja definida para mono ou estéreo, a saída de áudio durante o jogo será sempre em Modo Surround.

5 Como Começar

Ecrã de Seleção do Modo de Jogo

O ecrã de título será exibido quando iniciar o jogo. Prima Ⓐ ou toque no ecrã inferior para que o ecrã de seleção do modo de jogo seja apresentado.

- Project Zero: The Purple Diary (projeto zero: o diário púrpura) (pág. 7)
- Spirit Camera (câmara dos espíritos) (pág. 11)
- Cursed Pages (páginas malditas) (pág. 12)
- AR Test (teste RA)
  Um tutorial sobre a utilização do livro RA.
- Options (opções)
  Altere as suas definições.
- Change Voice Language (alterar idioma da voz)
  Defina o idioma do áudio para ENGLISH (inglês) ou JAPANESE (japonês).

Calibração do Sensor de Giroscópio

O sensor de giroscópio será calibrado quando começar um jogo. Coloque a Nintendo 3DS sobre uma mesa ou numa superfície plana e aguarde durante alguns segundos. Quando o sensor de giroscópio estiver calibrado, prima Ⓐ.

Nota: Selecione CALIBRATE GYRO SENSOR (calibrar sensor de giroscópio) em Options (opções) para calibrar o sensor de giroscópio a qualquer momento.

Guardar

À medida que progredir na história, o jogo será guardado automaticamente (gravação automática) quando alcançar determinados pontos. A palavra "Saving" (a guardar) aparecerá durante uma gravação automática. Quando fotografar espíritos (pág. 11) poderá guardar as fotos que tirar num Cartão SD. O Cartão SD tem de ser inserido na Nintendo 3DS antes de jogar.

Nota: Se não existir espaço suficiente no Cartão SD, as suas fotos não serão guardadas.

Apagar Dados de Gravação

No Project Zero: The Purple Diary (pág. 7), se selecionar THE BEGINNING (o início), qualquer progressão de jogo anterior será substituída por uma nova. Além disso, as fotos guardadas podem ser apagadas utilizando a Câmara Nintendo 3DS, acessível a partir do Menu HOME.

Formatar Dados de Gravação

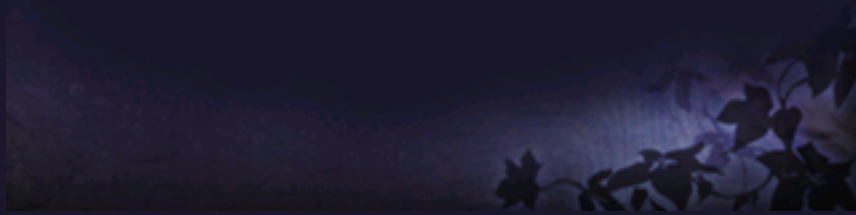
Depois de selecionar o símbolo do SPIRIT CAMERA: THE CURSED

MEMOIR no Menu HOME, poderá apagar os dados de gravação do jogo existentes pressionando simultaneamente Ⓐ+Ⓑ+Ⓧ+Ⓨ.

Nota: Tenha em consideração que os dados de gravação não podem ser recuperados depois de apagados ou substituídos.

Aviso sobre a Funcionalidade de Gravação

- Não desligue nem ligue a consola repetidamente, nem retire o cartão de jogo/Cartão SD enquanto estiver a gravar. Tenha atenção para não premir um botão errado (por exemplo, reiniciar a consola) nem deixar sujidade entrar nos terminais. Estas ações poderão provocar uma perda de dados irreversível.

- Não utilize acessórios ou aplicações externas para modificar os dados de gravação porque poderão impossibilitar a progressão ou provocar a perda de dados de gravação. Qualquer modificação é definitiva, por isso tenha cuidado.

7 Começar o Jogo

Escolha PROJECT ZERO: THE PURPLE DIARY no ecrã de seleção do modo de jogo para vivenciar a história do diário púrpura maldito. Poderá iniciar o jogo a partir do menu que se segue.

The Beginning (o início)

Comece a história desde o início. Quando começar, terá de guardar uma foto do seu rosto, tirada pela câmara interior, para utilizar no jogo.
Se restaurar os dados de gravação a foto do seu rosto será apagada.

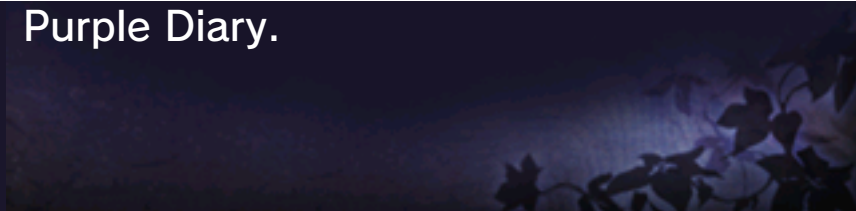
Continue (continuar)

Continue a partir do último ponto de gravação.

Scene Selection (seleção de cena)

Jogue novamente cenas do Project Zero: The Purple Diary que já tenha completado.

???????

Estes conteúdos serão desbloqueados assim que tiver completado o Project Zero: The

8 O Ecrã da Câmara

O Ecrã de Jogo

O ecrã superior mostra o ambiente que o rodeia visto pelas câmaras exteriores e o ecrã inferior exibe mensagens e informações.

❶ Lâmpada

A lâmpada brilha quando um espírito é detetado.

❷ Símbolos

Existem quatro tipos de símbolos.

	Aparecerá quando tiver de olhar para uma página do livro RA.
	Aparecerá quando tiver de olhar à sua volta, movendo a Nintendo 3DS.

	Aparecerá quando tiver de falar com alguém.
	Aparecerá quando um puzzle precisar de ações adicionais para ser resolvido.

❸ Lente Selecionada

❹ Janela de Dicas

Aqui são exibidas dicas sobre como progredir no jogo.

❺ Botão Talk (falar)

Toque neste botão quando vir alguém com quem possa falar.

❻ Botão Menu

Exibe informações e opções.

O Ecrã de Menu

 Info (informações)

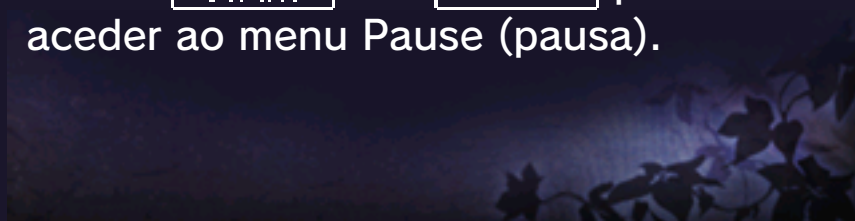
Aceda a quaisquer textos ou vozes que tenha encontrado e visualize tutoriais.

 Options (opções)

Altere as suas definições.

Colocar o Jogo em Pausa

Prima START ou SELECT para aceder ao menu Pause (pausa).

9 Utilizar o Diário Púrpura

Examinar o Diário Púrpura

Quando surgir, olhe para o diário púrpura com as câmaras exteriores da Nintendo 3DS.

Encontrar uma Página

Examine as páginas do diário púrpura com as câmaras exteriores e veja que página reage.

Alinhe os Círculos

Mova a Nintendo 3DS para alinhar os dois círculos. Quando estiverem corretamente alinhados, os círculos brilharão e é despoletado um evento.

Puzzles Escondidos

Se os círculos continuarem a brilhar, significa que é necessária uma ação adicional. Utilize as dicas fornecidas para obter ajuda.

Olhar à Volta

Quando surgir, mova a Nintendo 3DS para olhar à sua volta.

Falar

Quando encontrar alguém, pode falar com essa pessoa. Prima Ⓐ ou toque no ecrã inferior quando surgir.

Trocar de Lente

Quando investigar o livro RA ou as imediações, a câmara, por vezes, reagirá de forma estranha. Nestes casos, poderá trocar de lente utilizando ✚.
Desbloqueará mais lentes à medida que progredir na história.

10 Combater Espíritos

O Ecrã de Combate será exibido quando um espírito atacar.

Ecrã de Combate

❶ HP Gauge (barra de vida)

Esta barra diminuirá quando um espírito sofrer danos. Vencerá a batalha quando a barra estiver vazia.

❷ Detection Guide (guia de deteção)

Quando o espírito estiver fora do seu campo de visão, a sua localização será indicada através de uma seta.

❸ Capture Circle (círculo de captura)

Assim que o espírito estiver centrado neste círculo, poderá ser fotografado e atingido.

❹ Reload Meter (barra de recarga)

Esta barra esvazia quando tira uma foto. Só poderá tirar outra foto quando esta estiver novamente cheia. A barra demora algum tempo a recarregar.

⑤ Stamina Gauge (barra de energia)

Esta barra diminuirá quando sofrer danos provocados por um ataque de um espírito. Se a barra ficar vazia, perderá o jogo.

Fotografar Espíritos

Utilizará sobretudo a Zero Lens (lente zero) para combater, embora existam circunstâncias especiais no jogo que requerem outras lentes. Centre o espírito no círculo de captura e tire uma foto quando o círculo mudar de cor para infligir danos.

 Carga

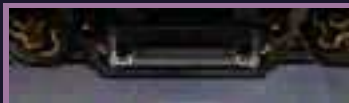
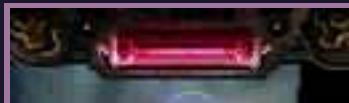
O medidor de carga irá brilhar com energia de espíritos quando tiver centrado um espírito no círculo. Quanto mais energia de espíritos tiver carregado, maiores serão os danos infligidos.

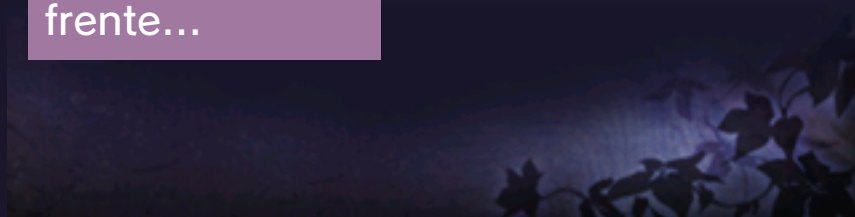
Nota: Apenas a lente zero pode ser carregada com energia de espíritos.

 Shutter Chance (momento de obturação)

Se tirar uma foto quando o círculo estiver vermelho, antecipará o ataque de um espírito, atacando-o primeiro. Não conseguirá defender-se de um ataque se não prestar atenção a este momento.

Encontrar Espíritos

Poderá consultar a guia de deteção para determinar a direção de um espírito. No entanto, alguns espíritos podem esconder-se e não poderão ser vistos com a guia de deteção. Utilize a lâmpada para encontrar estes espíritos (pág. 8).

A lâmpada fica apagada se não houver nada à sua frente...

... e brilha se encontrar um espírito.

11 Como Jogar o Spirit Camera

O Spirit Camera utiliza fotos que tirar com as câmaras Nintendo 3DS.

Mode Selection (seleção do modo de jogo)

Assim que tiver escolhido SPIRIT CAMERA (câmara dos espíritos) no ecrã de seleção do modo de jogo, serão apresentadas três opções de jogo no menu.

Nota: Quando fotografar rostos, poderá alternar entre a câmara interior e as exteriores.

- Spirit Photography (fotografia de espíritos)
  Tire fotos de espíritos.
- Spirit Check (verificação de espíritos)
  Veja o que o assombra, assim como àqueles que o rodeiam.
- Spirit Challenge (desafio dos espíritos)
  Combata os espíritos que surgem das fotos de rostos de pessoas.

Tirar Fotos

Tire fotos a pessoas e às proximidades com Ⓛ/Ⓡ. As fotos que tiver tirado no modo Spirit Photography podem ser guardadas num Cartão SD e visualizadas com a Câmara Nintendo 3DS a partir do Menu HOME.

12 Como Jogar o Cursed Pages

Utilize as câmaras da Nintendo 3DS juntamente com o livro RA para vivenciar vários fenómenos fantasmagóricos.

Escolher um Jogo

Escolha CURSED PAGES (páginas malditas) no Mode Selection Screen (ecrã de seleção do modo de jogo) e selecione um jogo do menu que aparece.
À medida que progredir nos jogos, outros ficarão disponíveis.

- Four Strange Masks (quatro máscaras estranhas)
  Siga os olhares inquietos das quatro máscaras e responda às perguntas que lhe são colocadas.
- The Haunted Doll (a boneca assombrada)
  Memorize qual a boneca que surge do livro RA e utilize a câmara para a procurar nas imediações.

Nota: Ficarão disponíveis novos níveis de dificuldade à medida que progredir neste modo.

13 Avisos sobre Direitos de Autor

Powered by mobiclip

[OpenCV]
License Agreement
For Open Source Computer Vision Library

Copyright © 2000-2008, Intel Corporation, all rights reserved.
Copyright © 2008-2010, Willow Garage Inc., all rights reserved.
Third party copyrights are property of their respective owners.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistribution's of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistribution's in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation
and/or other materials provided with

the distribution.

The name of the copyright holders may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the Intel Corporation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

[Flann]
Software License Agreement (BSD License)

license in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

- Neither the name of the copyright holders nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY

[Mersenne twister]

14 Como nos Contactar

Para informações sobre produtos, visite a página web da Nintendo em: www.nintendo.com/countryselector

Para assistência técnica e resolução de problemas, consulte o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS ou visite: support.nintendo.com